LOBISOMEM

A Maldição

Bruno Nazareth • H.P. Almeida

INTRODUÇÃO

Esta nova versão do netbook ***Poderes para Lobisomens*** *foi feita atendendo à pedidos para reformular a antiga versão. Foi renomeado para* ***Lobisomem: a Maldição****, demonstrando o tema do jogo: a maldição do lobisomem. Pois, no fim das contas, nenhum lobisomem pode viver normalmente em sociedade, sendo perseguido por caçadores do sobrenatural, traídos por sua transformação forçada ou por sua própria natureza de caçadores. Queremos agradecer à Marcelo Del Debbio por ter dado a conotação necessária à esse sistema e ter criado os seus maravilhosos cenários, bem como o primeiro netbook sobre lobisomens, do qual tiramos os conceitos básicos para tornar o nosso netbook o mais "oficial" possível, e ao moderador do fórum da Daemon Editora, Cristiano "Leishmaniose" DeLira, por ajudar a desenvolver nossas idéias sobre poderes dos lobisomens corrompidos. Esperamos que o netbook esteja à contento de todos, em vista que o objetivo é agradar os jogadores e narradores. Bons jogos!*

Os Autores

Sangue do Meu Sangue

Eu e Albert estamos seguindo o calhorda há dias. A marca do cheiro dele está quase desaparecendo. Por sorte, meu faro apurado consegue sentir o cheiro de morte dele há quilômetros. Estamos seguindo-o desde Idaho, até Nova York. Mas aqui é sua última parada: aquele vampiro desgraçado não vai escapar de mim.

Eu sou Connor Hélix-Jones, do Clã de Hélix. Sou um lobisomem. Albert também, eu o encontrei caçando este desgraçado que estamos atrás há alguns dias. Ele diz que está no faro dele há duas semanas, depois dele ter matado seu irmão. Até dá pra entender a dor do cara. Por isso permiti que ele caçasse ao meu lado. Meus motivos são menos pessoais: meu avô pediu para que eu buscasse esse vampiro. Ele é relativamente jovem, com menos de cem anos de existência e sem muitos poderes. "Você pode caçá-lo", disse meu avô.

Seguimos o vampiro até um prédio próximo ao Queens. Era um lugar sujo, feio e decadente. O tipo de lugar que ninguém olha nos olhos de ninguém. Perfeito para um morto-vivo se esconder. Mesmo o lugar caindo aos pedaços, notamos pouco depois de entrarmos uma câmera de segurança. Albert e eu ativamos a Estática, um poder bastante eficaz que oculta nossas naturezas dos aparelhos eletrônicos.

Subimos um lance de escadas até o terceiro andar. Eis que vi de relance um vulto subindo uma escadaria no meio do andar. Maldição! Corri atrás dele até o terraço, só para ver o maldito começar a mudar de forma. Em fração de segundos, a fera dentro de mim urra para não se frustrar e perder sua caça, rasgando minhas roupas, deformando meu rosto numa forma com mandíbulas e olhos vermelhos, mudando músculos de lugar, dando lugar a novas veias, novo sangue e novas formações musculares e ósseas. Meu corpo se cobre de pêlos, e logo me tornei o lobisomem. Saltei sobre o vampiro pouco antes de ele alçar vôo. Dei um golpe de sorte: somente uma garra de meu indicador acertou o maldito morcego, mas foi o suficiente pra rasgar sua asa e ele cair no chão, revertendo à forma humana. O cheiro dele fedia à morte, como sempre. Ergueu-se, recompondo-se. Saltei sobre ele com meus olhos injetados, sedento por sangue e morte. A fera queria matá-lo à todo custo, nem que me levasse junto com ele! Um golpe certeiro em seu tronco deveria tê-lo partido ao meio, mas em vez disso ele continuou à lutar. Seu corpo era franzino comparado ao meu, mas em compensação possuía uma força sobrenatural descomunal. Num giro rápido e uma esquiva agachada, rasguei seu tronco com minhas garras, enfiando-as em sua pele, esticando-a até rasgá-la e preencher seus órgãos e carne, de onde deslizou sangue escurecido. Agarrei a pele esfolada do vampiro e puxei sadicamente enquanto ele urrava enlouquecido de dor e sua pele era arrancada de seu peito. Cego de sangue e dor, o desgraçado pulou sobre meu pescoço, cravando as garras no meu ombro e braço, enfiando fundo suas presas de amaldiçoado nas minhas veias. Eu senti a fraqueza tomando conta de um lado de meu corpo, mas concentrei-me em um golpe. A criatura parecia inebriada. Agarrei seguramente sua cabeça, enfiei minhas próprias garras em seus olhos e arranquei o topo de sua cabeça fora, espalhando miolos, pele e cabelo por toda parte.

Enquanto eu me erguia, ensangüentado, senti pesados projéteis de chumbo queimando minha carne, alojando-se em meu corpo e varando-me em diversos pontos. Ainda tive forças para olhar para trás e ver Albert segurando o que seria uma metralhadora, serpenteando pequenos filetes de fumaça de seu cano.

—Desculpe, Connor, mas eu e esse strigoi tínhamos um trato com um cara chamado Zaratos. Eu cumpri minha parte do acordo, e agora todo o pagamento será meu... ele disse, enquanto sorria pra mim, e tudo escurecia...

A Origem

Ironicamente, aqui não explicaremos a origem dos lobisomens. O netbook **Lobisomem: a Maldição** foi criado para dar as regras aos jogadores de como utilizar lobisomens em suas campanhas, sejam elas baseando-se no universo de Trevas, Arkanun, Invasão, Daemon Cyberpunk ou em outro da criação do narrador. Por isso, é extremamente necessário que o jogador/narrador tenha em mente que este netbook contém material genérico, onde dá material para diversos tipos de lobisomens, e estes tem de saber diferenciar que tipo de material pertence à que tipo de lobisomem. Aqui irão somente algumas idéias:

Filhos de Licaon: A explicação oficial do cenário de Trevas. Os lobisomens são descendentes dos lobisomens originais, filhos de Licaon, o antigo soberano do mundo mágico de Arcádia, cujos quais foram amaldiçoados pelo deus olimpiano Zeus.

Quantos Lobisomens Existem?

Diz-se que Zeus amaldiçoou os 50 filhos de Licaon. Os 23 imortais tornaram-se vampiros vrikolakas. Os 27 mortais tornaram-se lobisomens. Destes 27 lobisomens, redimiram-se seis deles perante Zeus até a contemporaneidade, livrando suas linhagens da Maldição do Lobisomem, os nascidos após sua última encarnação. Restaram, então, 21 famílias de lobisomens. Estipula-se que atualmente exista um lobisomem para cada 300.000 pessoas no mundo todo (esse número é referente á uma escala mundial – não é obrigado ter, por exemplo, 5 lobisomens numa cidade só porque esta possui um milhão de habitantes, os lobisomens estão espalhados pelo mundo todo em áreas urbanas e principalmente nas rurais).

Pacto: Os lobisomens são na verdade indivíduos comuns (ou não) que fizeram um pacto com alguma entidade demoníaca para conseguirem os poderes e a forma do lobisomem, inspirados em filmes hollywoodianos, histórias de horror ou nem isso (às vezes por puro capricho do demônio em questão). Esse tipo de lobisomem pode muito bem coexistir com quaisquer um dos outros tipos de lobisomens, contanto que haja a presença do sobrenatural no cenário de jogo. Esses tipos de lobisomens são geralmente chamados de "lobisomens corrompidos", pois eles são diferentes dos outros: quando assumem a forma de homem-lobo, suas identidades são afogadas no fundo de suas mentes, dando lugar à mente do Espectro que os possui para conferir os poderes do lobisomem. O lobisomem corrompido, então, tem sempre uma natureza intrinsecamente maligna, independente da natureza do personagem. O lobisomem corrompido ainda pode ser controlado pelo jogador, mas este deve ter em mente que deve interpretar um personagem maligno.

O Apocalipse: Lobisomens são máquinas de matar vivas criadas por antigos e poderosos espíritos da natureza para impedir profecias apocalípticas de se realizarem, lutando contra toda forma de Mal (vampiros, demônios, etc.) que aceleram a chegada do apocalipse.

Maldição Cigana: Os lobisomens são criados por maldições de magos ciganos.

Licantropia: Essa é a explicação pseudo-científica. Os lobisomens são fruto de uma doença infecciosa de efeitos metamórficos que os transforma em seres meio-fera. Essa doença pode ser de origem alienígena ou não, já que está presente na humanidade há séculos. A pergunta é: desde quando os alienígenas fazem experimentos conosco? E quem são eles? Neste caso, os lobisomens não possuem poderes aberrantemente sobrenaturais, restringindo seus poderes aos inerentes e o Aumento de Atributos, sendo o máximo desse último é 7.

Mutantes do Futuro: Os lobisomens são na verdade mutações artificiais, seres geneticamente melhorados ou simplesmente erros genéticos criados pelas megacorporações futurísticas. Neste

caso, os lobisomens não possuem poderes aberrantemente sobrenaturais, restringindo seus poderes aos inerentes e o Aumento de Atributos, sendo o máximo desse último é 7. De qualquer maneira, eles vivem cada momento intensamente, porque ele pode ser *mesmo* o último!

Forma-pensamento: Inicialmente, na idade média, os lobisomens eram alucinações criadas pelo consumo de alimentos infectados por um fungo alucinógeno. A crença medieval em tais criaturas tornaram-se histórias que assustaram o povo, cujos quais deram forma-pensamento à esse temor e criaram lobisomens em Arcádia e no Sonhar! Geralmente tais criaturas possuem tendências malignas e backgrounds bastante estereotipados.

A Forma

Os lobisomens possuem três formas: homem, glabro e homem-lobo.

A forma humana tem a aparência normal, ou seja, de qualquer outro homem comum, embora tenha algumas vantagens inerentes a sua condição, como a afinidade com lobos: estes não o atacarão e serão amistosos com ele, mais mesmo do que seriam com um outro lobo de fora de sua matilha. Estas vantagens extraordinárias serão descritas mais adiante. Em glabro, cuja palavra significa "sem pêlos", querendo dizer "lobo sem pêlos", criada pelos ciganos do Povo para definir os lobisomens nessa forma. Nesse aspecto o indivíduo conserva parte de sua aparência humana, entretanto, ganhando significativas mudanças em seu corpo e mente. Neste estado, homem e besta estão em harmonia. Peso e altura são aumentados em 20%, pêlos crescem por todo o seu corpo (nada muito inumano) e seus cabelos tornam-se mais longos e espessos. Mesmo com todas essas mudanças, às vezes ele pode passar-se por um humano grande. Ele desenvolve parcialmente o poder Aumento de Atributos, mas em contrapartida recebe CAR-4. Em homem-lobo, a besta interior sobrepõe o homem e tenta dominar a mente da pessoa. Quando este estado acontece, faz-se necessário um teste de WILL para não perder a consciência e entrar em um frenesi assassino. O homem não é mais homem: ele se torna um lobo monstruoso, aproximadamente do tamanho de um tigre siberiano. O homem-lobo possui garras (1d8+bônus) e presas (2d6+bônus) desproporcionais e a capacidade de andar sobre duas pernas. Seu Carisma é reduzido a 0 (zero). As formas são alcançadas nas primeiras transformações sempre durante a lua cheia, mas logo o lobisomem consegue controlar as transformações e alcançar este estado induzindo a transformação. A mudança durante a lua cheia, no entanto, nunca pode ser impedida, mas pode ser controlada.

Capacidades Inerentes

Os lobisomens possuem as seguintes capacidades inerentes à sua raça:

Só pode ser destruído por decapitação, mágica ou prata. No entanto, caso perca todos os seus Pontos de Vida ele morrerá.

Regeneração: quando em forma de homem-lobo, regenera 2 Ponto de Vida/Rodada. Caso perca algum membro ou órgão, este não nascerá de novo.

Sentidos Aguçados: igual ao Aprimoramento de mesmo nome, mas é referente à audição e o olfato.

Afinidade com Lobos: qualquer teste Normal em se relacionar com lobos torna-se Fácil, e um teste Difícil torna-se Normal.

Garras Afiadas: Na forma homem-lobo o lobisomem possui garras de dano de 1d8+bônus e capacidade de mordida com dano de 2d6+bônus.

Fraquezas

Os lobisomens possuem as seguintes fraquezas inerentes à sua raça:

Prata: Quando ferido por armas de prata, tem sua regeneração sobrenatural ignorada.
Barreira de Rosas: Tem que ser bem sucedido em um teste de WILL para cruzar uma barreira de rosas vermelhas.
Fera Acuada: Quando perde 2/3, ou mais, de seus pontos de vida, em um só golpe, tem que ser bem sucedido em um teste de WILL Difícil para não entrar na forma de homem-lobo em frenesi.
Barreira de Espinhos: o lobisomem não pode cruzar barreiras feitas de plantas espinheiras. Para atravessar barreiras construídas dessa forma, o lobisomem precisa passar num teste de WILL vs. 10+WILL da pessoa que ergueu a barreira, ou contra 25 se for uma barreira natural.
Alimentação Animalesca: O lobisomem precisa se alimentar de carne crua e fresca diariamente. Se o lobisomem não se alimentar, existe a chance de 30%+ 10% por dia (cumulativa) de que ele perca o controle de seus atos. Se fracassar, o personagem perde o controle até que consiga se alimentar. Trate o personagem como um NPC neste período.
Infecção: o lobisomem pode infectar uma vítima com a licantropia. Cada ferimento que o lobisomem causar tem uma chance em porcentagem equivalente ao dano causado (role 1d100 para verificar se a vítima contraiu a licantropia). Caso tenha contraído, sofrerá sua primeira transformação na próxima lua cheia. Antes disso, a vítima será acometida por diversos "surtos" de suas novas características, mas sem transformar-se em homem-lobo realmente. A vítima poderá desenvolver por um curto tempo seus sentidos ampliados, sua afinidade com lobos, sua selvageria ou mesmo uma pequena parcela de sua Agilidade ampliada ou mesmo Força ampliada.

A Cura

Existem diversas teorias para a cura da licantropia: para os lobisomens filhos de Licaon, seria que o lobisomem que o contaminou se redimisse perante Zeus; pros lobisomens de INVASÃO, a cura ainda está sendo pesquisada pelos cientistas do NORAD e do CCD; pros lobisomens amaldiçoados por ciganos, a cura é somente se o cigano que o amaldiçoou perdoá-lo; para os lobisomens que esperam o Apocalipse, a cura é perder toda sua sede de guerra sobrenatural, sua fúria guerreira.

Sistema

Um personagem lobisomem é criado como qualquer personagem, com 101 pontos de Atributos, (Idade x10 + Inteligência x5) pontos de Perícias e 5 pontos de Aprimoramentos, podendo comprar até 3 Aprimoramentos Negativos. Além disso, possui 12 pontos de poderes licantrópicos, +1 para cada nível além do primeiro, que devem ser distribuídos entre os descritos, onde 7 destes pontos iniciais devem ser gastos obrigatoriamente em Aumento de Atributos, que por sua vez, devem ser gastos pelo menos um ponto obrigatoriamente em *Aumento de Atributos (Força)*.
Na lista a seguir poder-se-á notar poderes avançados, isto é, acima do nível 5. Tais poderes não podem ser comprados e aprendidos espontaneamente ou facilmente como os outros; eles requerem uma cruzada pessoal do lobisomem, dedicação e autoconhecimento profundo (um Narrador pode optar por ignorar esse pré-requisito, mas deve-se tratar com cautela e moderação os poderes).

Poderes Lupinos

Estes são poderes desenvolvidos instintivamente por todos os lobisomens.

Aumento de Atributos

É a capacidade do lobisomem de ter seus atributos ampliados.

Força: +1 em glabro e +3 em homem-lobo. Este poder pode ser escolhido várias vezes.
Constituição: +1 em glabro e +3 em homem-lobo. Este poder pode ser escolhido várias vezes.
Percepção: +1 em glabro e +3 em homem-lobo. Este poder pode ser escolhido várias vezes.
Agilidade: +1 em glabro e +3 em homem-lobo. Este poder pode ser escolhido várias vezes.
Destreza: +1 em glabro e +3 em homem-lobo. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Usos para Atributos Extraordinários

Às vezes, atributos extraordinários podem ser usados para executar ações que não são possíveis com atributos menores. Não que um personagem superforte possa causar uma onda de choque batendo palmas, mas poderá executar ações bastante impressionantes como dar saltos espetaculares. Entre outras ações, personagens com atributos extraordinários podem desviar de balas (AGI 54), farejar alguém/algo (PER 25) (embora quaisquer personagem com o aprimoramento Sentidos Aguçados possa farejar), prender sua respiração por horas (CON 50) ou agarrar uma faca no ar atirada contra você (DEX 25).

Garras

Nível 1: Adiciona 1d6 no dano corporal causado por um lobisomem.
Nível 2: Adiciona 1d8 no dano corporal causado por um lobisomem.
Nível 3: O lobisomem causa dano em criaturas insubstanciais (ex.: anjos, fantasmas, etc.) e é adicionado 1d12 ao dano corporal causado por um lobisomem.

Couro Resistente

Concede um IP natural a um lobisomem.
Nível 1: IP 1 na forma de homem-lobo.
Nível 2: IP 2 na forma de homem-lobo.
Nível 3: IP 3 na forma de homem-lobo.
Nível 4: IP 4 na forma de homem-lobo.
Nível 5: IP 5 na forma de homem-lobo.

Nível 8: *Pele de diamante.* Qualquer um que agredir fisicamente o lobisomem com seu corpo (socos, chutes, etc.) sofrerá metade do dano de seu próprio golpe. Esse poder não funciona contra dano mágico.

Controle da Metamorfose

Com esse poder o indivíduo pode utilizar seus poderes como homem-lobo em outras formas.
Nível 1: 1 poder.
Nível 2: Até 2 poderes.
Nível 3: Até 3 poderes.
Nível 4: Até 4 poderes.
Nível 5: Até 5 poderes.

Uso de Controle de Metamorfose Correto

Alguns usos de *Controle da Metamorfose* são meio inviáveis. Lembre-se que o lobisomem desenvolve o poder que ele tem em sua forma homem-lobo: se o lobisomem desenvolver Aumento de Atributos (FOR) em sua forma humana ele vai se tornar uma montanha grotesca de músculos! Por isso, o jogador deve escolher corretamente quais poderes comprar, pois o principal uso deste poder, que seria ocultar a natureza real do lobisomem, pode ser inviabilizado.

Uivo

Com esse uivo o lobisomem invoca seres que são compelidos à lhe ajudarem. Todos os indivíduos que possuam capacidades sobrenaturais sentem esse chamado, mas não são compelidos a segui-lo, exceto a criatura convocada. Dura uma cena.
Nível 1: *Convocar enxames.* Convoca um enxame de pequenos animais (ratos, cobras, gatos, etc.) que o ajudarão contra um determinado inimigo.
Nível 2: *Convocar lobos.* Convoca uma matilha de 2d8 lobos de Arcádia que surgiram de sombras, brumas ou dentre as árvores para ajudá-lo. Esse poder só funciona duas vezes ao dia e não numa mesma Cena.

Nível 3: *Convocar o ser mitológico.* Convoca um ser sobrenatural (grifo, unicórnio, elemental) de Arcádia determinado pelo mestre para ajudá-lo. Esse poder só funciona uma vez ao dia.

Caça

Este poder visa a caçada. Pode tornar o rastreio do lobisomem muito difícil ou impossível e melhora suas capacidades de caça sobrenaturalmente.
Nível 1: Não deixa rastros nem cheiro. O rastreio por métodos mundanos é impossível.
Nível 2: A localização só é possível com a prévia marcação mágica.
Nível 3: Impossível de se marcar ou localizar. Nem Os Captares conseguiriam segui-lo.
Nível 4. *Faro parabólico.* O lobisomem pode rastrear qualquer um com quem teve contato farejando-o por pelo menos um turno em qualquer lugar de um país/reino.
Nível 5. *Faro parabólico.* O lobisomem pode rastrear qualquer um com quem teve contato farejando-o por pelo menos um turno em qualquer lugar de um Plano.
Nível 6. *Faro parabólico.* O lobisomem pode rastrear qualquer um com quem teve contato farejando-o por pelo menos um turno em qualquer lugar de um mesmo Orbe.
Nível 7. *Faro parabólico.* O lobisomem pode rastrear qualquer um com quem teve contato farejando-o por pelo menos um turno em qualquer lugar da Roda dos Mundos.

Resistência à Magia

Torna o personagem menos suscetível a magia e seus efeitos. Dizem que na verdade esse poder é herança dos primeiros lobisomens, um pouco da maldição olimpiana impedindo que magos tentem curar o lobisomem.
Nível 1: Redutor de -1D em todas as magias feitas contra o lobisomem.
Nível 2: Redutor de -1D+2 em todas as magias feitas contra o lobisomem.
Nível 3: Redutor de -1D+3 em todas as magias feitas contra o lobisomem.
Nível 4: Redutor de -2D em todas as magias feitas contra o lobisomem.
Nível 5: Redutor de -2D+2 em todas as magias feitas contra o lobisomem.

Poderes Urbanos

Estes poderes foram desenvolvidos por lobisomens que vivem nas cidades. É recomendável ao Narrador que lobisomens que vivam nas florestas não possam acessar esses poderes sem viverem em cidades por bastante tempo e terem quem os ensine.
Nível 1: *Estática.* Nenhuma máquina é capaz de detectar o indivíduo, sejam polaroids, filmadoras ou sensores de segurança.
Nível 1: *Telecomunicações.* O lobisomem pode se comunicar por ondas de rádio, TV, ondas de telefone celular, ou manipulá-las. Alcance 2 km de raio.

Nível 2: *Resistência à Eletricidade.* A cada ponto de poder gasto nesse poder, o lobisomem reduz em dois pontos o dano recebido.
Nível 2: *Garras Metálicas.* As garras do lobo transformam-se em metal muito amolado. Pode causar +1d6 de dano.
Nível 2: *Faro para a Morte.* O lobisomem consegue, através de um teste Médio de PER descobrir se um alvo matou algo/alguém recentemente. Por um teste Difícil, ele pode dizer aproximadamente o tempo (margem de erro de até um dia) que o alvo matou pela última vez.
Nível 3: *Garras Venenosas.* A garra do lobo é portadora de uma neurotoxina muito forte, se uma vítima atingida por ela não for bem sucedida em um teste de CON ela desmaia e cai num sono febril que durará 1d6 horas.
Nível 4: *Garras-projéteis.* O indivíduo é capaz de lançar suas garras (de uma mão), até 10 metros, com o dano de um ataque com as garras normal. Demora três turnos para crescerem novas garras.
Nível 5: *Corpo de Aço.* Todo o corpo do homem-lobo se transforma em aço, dando-lhe a aparência de um imenso andróide blindado meio homem, meio lobo. Ele adquire IP +10, FOR +7, DEX -4 e AGI -4. Além disso, todas as perícias físicas sofrem o devido redutor com referência à seu respectivo atributo.
Nível 6. *Forma de Ninfa.* O lobisomem pode assumir a faceta de seu sangue mágico: ele torna-se uma ninfa (não importa o sexo do lobisomem, existem ninfas de ambos os sexos, embora a palavra seja feminina). Nessa forma, cuja qual o lobisomem pode ficar indefinidamente, o lobisomem assume todos os poderes daquele tipo de ninfa. O jogador deve escolher um tipo de ninfa da natureza que não seja nenhuma que tenha sido criada recentemente.
O lobisomem precisa passar um dia inteiro de contato com o ambiente natural do tipo de ninfa que ele se transforma para transformar-se. Para retornar á sua forma original, dura uma rodada.
Os poderes das ninfas da tecnologia são de ter onisciência de todo o sistema cujo qual ela está ligada (um mainframe, uma rede de dados, um provedor, etc.) e seus testes de Informática, Eletrônica, Mecânica, Mecatrônica e Biônica são sempre um nível de dificuldade inferiores, além de possuírem Focus no Caminho de Humanos 1 e Terra 2 (ocasionando no caminho secundário Cibernética 1).
Os poderes das ninfas da radioatividade são de transmitir câncer à qualquer um que se localize à menos de 100m de um minério radioativo de um tamanho considerável (protegido ou não), enxergar sob qualquer iluminação e através de qualquer coisa dentro de 100m de raio do minério e Focus no Caminho de Fogo 3 e Metamagia 3 (ocasionando no caminho terciário Radiação 3). Sua única fraqueza é não poder se aproximar a menos de 5m de qualquer ser vivo ou este sofrerá queimaduras radiativas de 1d6-2 de dano por turno, deverá fazer um teste de CON Difícil para não adquirir câncer e, caso a ninfa toque alguém, a vítima deverá fazer um teste de CON Muito Difícil para não adquirir câncer. Durante a transformação de um lobisomem numa ninfa da radiação, este pode entrar em contato direto com material radiativo que não sofrerá de seus males.
Os poderes das ninfas do plástico são de ter IP +2, poder esticar seus membros até o triplo de seu alcance normal, quaisquer dano cinético por queda são completamente nulos e possuem Focus no Caminho de Terra 3.
Nível 7. *Onicombatente.* O lobisomem pode criar cópias de si mesmo enquanto luta. O efeito basicamente acontece durante a iniciativa: a quantidade de ações que o lobisomem tiver sobre seu inimigo é a quantidade de criaturas criadas -1. As criaturas podem atacar normalmente, cada uma com sua própria

iniciativa, no segundo turno do combate. Elas desaparecem em 10 rodadas.

Poderes Silvestres

A maioria dos lobisomens vivem em florestas, isolados da população. Estes aprenderam a controlar e entender a sua fera interior e a natureza. É recomendável ao Narrador que lobisomens que vivam nas cidades não possam acessar esses poderes sem viverem em florestas e terem quem os ensine.

Nível 1: *Sentir as Plantas.* O lobisomem pode ver o que foi visto por essa planta na última semana.

Nível 1: *Rei-predador.* Nenhum animal irracional poderá atacar o lobisomem.

Nível 1: *Marca do Lobo.* Permite o lobisomem marcar um animal irracional e não-sobrenatural com parte de seu "cheiro", simplesmente tocando-o. O lobisomem poderá utilizar os sentidos deste animal ou possuí-lo, aonde quer que ele esteja. Pode-se fazer isso com um animal por vez.

Nível 1: *Saltador.* A distância do salto do lobisomem é duplicada.

Nível 2: *Despertar a Besta.* O lobisomem entra em harmonia com a fera interior de um ser, e provoca nesse uma fúria descontrolada. Para resisti-la a criatura tem que ser bem sucedida em um teste de WILL.

Nível 2: *Natureza Aquática.* O lobisomem é capaz de passar 2 horas sem oxigênio, se estiver num ambiente aquático.

Nível 2: *Pêlo em Farpa.* A pelagem do lupino se transforma em madeira, adicionando 2 no IP e causando 1d6 de dano em seres que o ataquem corporalmente.

Nível 2: *Faro para a Morte.* O lobisomem consegue, através de um teste Médio de PER descobrir se um alvo matou algo/alguém recentemente. Por um teste Difícil, ele pode dizer aproximadamente o tempo (margem de erro de até um dia) que o alvo matou pela última vez.

Nível 3: *Crivar Garras.* O lobisomem pode cravar suas garras em superfícies verticais (paredes) ou horizontais (tetos) com bastante facilidade, podendo escalar paredes em velocidade normal de uma caminhada rápida.

Nível 3: *Fadas da Luz.* Pequenas fadas diminutas e luminescentes surgem para ajudar o lobisomem, cercando seu inimigo, atrapalhando-o e ofuscando-o (na verdade não são fadas, e sim pequenos elementais da luz). Em termos de jogo, diminui-se -20% em qualquer perícia física da vítima.

Nível 4: *Sombras do Lobo.* O lobisomem pode criar sombras de si mesmo, silhuetas, que atraem o perseguidor do lobisomem (ou sua caça) para onde desejarem (teste CAR do lobisomem vs PER da caça). Ele as cria em qualquer lugar em seu campo de visão.

Nível 4. *Caça acuada.* O lobisomem pode cercar sua presa num ambiente onde fica rosnando a presa, enquanto circunda-a. Testa-se WILL x WILL. Se o lobisomem passar, a vítima será tomada por um acesso de medo e terá redutores de -3 em todos seus atributos (exceto Força) (isso reflete também nas perícias).

Nível 4: *Baforada.* O lobo é capaz lançar um cone de chamas de até 10 metros de distância que causa 4d6 de dano.

Nível 5: *Aumento Corporal.* O lobisomem dobra seu peso e tamanho ganhando +2d12 em todos os seus Atributos físicos; Este poder pode ser utilizado uma vez por dia e dura uma Cena.

Nível 6. *Forma de Ninfa.* O lobisomem pode assumir a faceta de seu sangue mágico: ele torna-se uma ninfa (não importa o sexo do lobisomem, existem ninfas de ambos os sexos, embora a palavra seja feminina). Nessa forma, cuja qual o lobisomem pode ficar indefinidamente, o lobisomem assume todos os poderes daquele tipo de ninfa. Diferentemente dos lobisomens silvestres, lobisomens urbanos só podem assumir a forma das ninfas da tecnologia, da

radiação ou do plástico. Cada tipo de ninfa possui o tempo de existência ligado ao seu ambiente natural, seja ele um rio, um lago, o mar, um território, etc. São filhos e filhas de Gaea. Uma vez que o lobisomem assumir a forma de ninfa, ele poderá viver nessa forma indefinidamente, não podendo apenas se distanciar de seu meio natural. Seus poderes genéricos são CAR+10, deixam cegos aqueles que a vêem (caso não passe num teste de CON) e matam aqueles que a vêem nuas (caso não passe num teste de CON), fora outros poderes como a penalidade de homens ao atacarem ninfas (precisa-se fazer um teste de WILL Muito Difícil, ou simplesmente não consegue!).

Os poderes das ninfas da terra são de IP +2 na pele, possuem onisciência de quando alguém entra e sai de seu território e possuem Focus no Caminho de Terra 3. As ninfas da terra eram chamadas de Oréades.

Os poderes das ninfas dos bosques, também conhecidas como Dríades, são de transformar-se em quaisquer plantas, possuem onisciência de quando alguém entra e sai de seu bosque e possuem Focus no Caminho de Plantas 3. Caso cortem muitas áreas do território a que são ligadas, geralmente elas tendem a enlouquecer por meio de terríveis pesadelos.

Os poderes das ninfas das águas são de respirar debaixo d'água, o teste de Natação é sempre um nível inferior na dificuldade, o modificador de Carisma muda para +12, e Focus no Caminho de Água 3. Algumas delas possuem a metade superior do corpo como a de uma jovem, e a de baixo a cauda de um peixe. As ninfas do mar mediterrâneo eram chamadas de Nereidas, as dos rios eram Potameides, as das fontes e correntezas eram Náiades ou Xanas.

Os poderes das ninfas do fogo são de ver através de qualquer chama num raio de 10km ao seu redor (quem olhar para o fogo verá o rosto da ninfa no meio das chamas) e Focus no Caminho de Fogo 3.

O poder das ninfas do vento é Focus no Caminho do Ar 5.

Poderes Lupinos Corrompidos

Poderes desenvolvidos exclusivamente por lobisomens corrompidos.

Nível 1: *Farejar Anjos.* O lobisomem consegue utilizar sua PER para farejar anjos.

Nível 1: *Farejar Demônios.* O lobisomem consegue utilizar sua PER para farejar demônios.

Nível 1: *Farejar Fadas.* O lobisomem consegue utilizar sua PER para farejar seres de Arcádia.

Nível 1: *Animais Infernais.* O lobisomem pode profanar o corpo de um animal e torná-lo "infernal", concedendo-lhe características demoníacas. Em termos de jogo, a criatura ganha FR+4, AGI+2, INT+1, CON+2, Infravisão e algumas características demoníacas (olhos vermelhos, pêlo negro, pele quente e febril, etc.).

Nível 2: *Seguidores Infernais.* O lobisomem pode profanar o corpo de uma pessoa e torná-lo "infernal", concedendo-lhe características demoníacas. Em termos de jogo, a vítima ganha FR+4, DEX-2, AGI+2, INT-4, CON+2, Infravisão, garras (dano é bônus de força +1), presas (dano é bônus de força) e algumas características demoníacas (olhos vermelhos, pele quente e febril, presas, garras, etc.).

Nível 3: *Extender Possessão.* O lobisomem pode lançar parte de seu Espectro para dentro de uma vítima, possuindo-a parcialmente. Com esse poder, o lobisomem pode guiar as ações de suas vítimas como se fossem as próprias (ele precisa estar concentrando-se nas ações do possuído). Ações totalmente contra a natureza da vítima podem requerer testes de WILL para controlar o corpo.

Nível 4: *Extender Possessão Avançada.* O lobisomem pode lançar parte de seu Espectro e sua Maldição para dentro de uma vítima, possuindo-a parcialmente. Com esse poder, o lobisomem pode guiar as ações de suas vítimas como se fossem as próprias (ele precisa estar concentrando-se nas ações do possuído). E ainda mais, ele também pode transferir parte de seu poder para a vítima: ambos podem assumir forma glabro! Ações totalmente contra a natureza da vítima podem requerer testes de WILL para controlar o corpo.

Nível 4: *Demovirulento.* O lobisomem conjura para seu próprio corpo uma doença demoníaca de Ark-a-nun, tornando-se mortalmente infeccioso (sua forma corrompida, no entanto, não sucumbe à doença). Em termos de jogo, o lobisomem infecta qualquer um que não passar num teste de CON num raio de 5m ao seu redor e pode reduzir até 1d6 de todos os atributos do alvo por 3 dias, reduzindo mais 1d6 a cada dia. Se chegar a zero, a vítima morrerá. Esse poder não pode ser desligado. Por sorte, o vírus demoníaco não sobrevive muito tempo na atmosfera da Terra nem em organismos terrestres, vivendo somente o suficiente para causar alguns males na vítima.

Nível 4: *Grilhões da Caça.* O lobisomem controla mortos-vivos e criaturas demoníacas com sua presença, mostrando-se o "líder e macho alpha". Criaturas sem Força de Vontade sucumbem automaticamente à este poder, entretanto as que possuem (Vampiros, Daemons, etc.) podem resistir com um teste de WILL. Este poder dura enquanto o lobisomem estiver na presença das criaturas. Demanda uma rodada para controlar cada criatura.

Nível 5: *Emprestar perícias.* Esse é um refinamento do poder de possessão: uma vez que o alvo estiver devidamente possuído, o lobisomem pode utilizar-se de quaisquer perícias do alvo em seu próprio corpo.

Nível 5: *Emprestar poderes mágicos.* Esse é um refinamento do poder de possessão: uma vez que o alvo estiver devidamente possuído, o lobisomem pode utilizar-se dos conhecimentos mágicos do alvo do em seu próprio corpo. Em termos de jogo, o lobisomem adquire temporariamente (enquanto estiver possuindo o corpo do alvo) o Focus e os Pontos de Magia deste!

Nível 5: *Carcaça Demoníaca.* Com este poder o lobisomem torna-se um meio-demônio, e sua forma física envelhece 4 vezes mais lentamente que o normal, além de que para quaisquer métodos ele é considerado um demônio, e está dentro da hierarquia infernal.

Nível 6: *Possessão Demoníaca.* Nesse nível de poder o lobisomem corrompido torna-se mais habilidoso em suas capacidades de possessão que um Espectro genuíno! Esse poderá possuir um corpo imortal. O imortal tem direito a um teste de WILL vs. WILL do lobisomem para resistir. Caso uma tentativa de possessão falhe, o imortal estará protegido deste lobisomem por sete anos e um dia. A vantagem desse poder é que o lobisomem passa a ter acesso a quaisquer coisas que aquele imortal saiba. Este poder funciona apenas com imps, sernezs, bergahazzas e vampiros e demônios com menos de 100 anos de criação. O lobisomem deve fazer um segundo teste de WILL se ele penetrar na mente de um demônio, mas desta vez é para não perder sua sanidade.

Nível 7: *Possessão Demoníaca Avançada.* Exatamente igual a Possessão Demoníaca, só que desta vez o lobisomem pode tentar possuir quaisquer imortais (geralmente Lammazzus guardam rancores e entranhas por esse tipo de afronta...). O lobisomem deve fazer um segundo teste de WILL se ele penetrar na mente de um demônio, mas desta vez é para não perder sua sanidade.

Nível 7: *Possessão Extendida.* Geralmente o corpo possuído se decompõe ou envelhece 4 vezes mais rápido quando a possessão se extende por muito tempo, ou

a vítima tem um corpo particularmente propício e esta torna-se um vampiro ekimmu (mais detalhes em *Vampiros Mitológicos*). Usando este poder, o lobisomem pode possuir o corpo da vítima indefinidamente. A alma do corpo possuído fica sofrendo preso no próprio corpo, vendo e ouvindo tudo que o lobisomem faz sem poder fazer nada. Geralmente, quando o possessor abandona um corpo possuído por muito tempo deixam horríveis seqüelas na mente e na alma da vítima. Criaturas sobrenaturais podem resistir à esse poder uma vez por ano num teste de WILL vs. WILL.
Caso não haja o uso deste poder e a vítima torne-se um vampiro ekimmu, ambos (lobisomem e vampiro) irão sofrer dos aprimoramentos Alma Gêmea (3 pontos) e Alma Dupla (versão de 4 pontos).
Nível 8: *Mudar de corpo.* O passo final do poder interespiritual. O Espectro pode desligar-se completamente do corpo do lobisomem e morar definitivamente num novo corpo. Geralmente o Espectro busca matar seu antigo "dono", pois este pode procurar o demônio com quem fez o pacto para tornar-se um lobisomem para que este mantenha os termos do pacto. Este irá buscar colocá-lo de novo em seu lugar, que é o corpo do infernalista. Claro que este poder é adquirido conscientemente só pelo Espectro, isto é, o personagem não sabe que comprou esse poder antes que seja tarde demais! Depois que muda de corpo, o Espectro é tratado como um personagem normal de DEMÔNIO: A DIVINA COMÉDIA, com a diferença que ele mantém os poderes de lobisomem e pode usá-los no novo corpo, bem como assumir a forma de lobisomem. O jogador deve ponderar bem ao comprar este poder, pois estará praticamente trocando um personagem pelo outro: ele jogará agora com o Espectro, e não mais com o seu personagem.

Nível X: *Poderes Demoníacos.* O lobisomem corrompido pode adquirir poderes demoníacos (descritos no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA) desde que se pague o valor em poderes lupinos +1. Assim sendo, um poder demoníaco de nível 2 custará 3 pontos de poder lupino.

Origens dos Poderes

Pouco se sabe o por quê dos poderes dos lobisomens. Uma lenda bastante disseminada entre estes é que Zeus, mesmo tendo-os castigado, deu-lhes poder para redimirem-se perante este de modo glorioso para um dia poderem tornar-se anjos olimpianos (lobisomens não podem entrar em Paradísia, sempre retornando para o ciclo da reencarnação até que possam redimir sua alma ou ascender além da culpa de seus antepassados). Outros dizem que são poderes mágicos de meio-ninfas, herdados da mãe de Licaon. Os lobisomens corrompidos, claro, sabem exatamente de onde vem seus poderes: do Demônio.
Outro aspecto seriam sobre os lendários poderes avançados, poderes de nível 6 em diante. Diz-se que lobisomens só podem alcançar tais níveis numa cruzada pessoal semelhante à da Remissão, onde entram em contato com a natureza do poder que querem alcançar. Já ouviu-se falar até de lobisomens que buscaram suas origens feéricas e adquiriram a capacidade letal e destrutiva das ninfas de matar seus inimigos com sua própria imagem.

Magia

O Caminho para tratar de magias com/contra lobisomens seria o Caminho Secundário Licantropos (Humanos+ Animais). Os Caminhos Humanos, Animais e Metamagia funcionam contra lobisomens, embora a maior eficácia seja do Caminho Licantropos.

Itens

Essa é uma lista de itens mágicos ou não para uma campanha de **Lobisomem: a Maldição.**

Manto do Lobo
Um manto feito com a pele e crânio de um lobo, cujo qual transforma aquele que o veste e se unta com um óleo especialmente preparado em lobisomem.

Colar do Caçador
Um colar feito de dentes de lobo que melhoram o ataque do usuário em +1.

Garras do Lobo
Uma arma oriental, garra de tigre, só que feita com garras de lobo de 6 polegadas cada. Causa Força+1 de dano mágico. Bastante utilizado para caçar criaturas que só são afetadas por dano mágico.

Zerafazon
Esta droga, se inserida num organismo infectado pela licantropia em menos de 24h elimina completamente o vírus do corpo contaminado.

Licantropina-2
Primeiro avanço do NORAD com seus experimentos com lobisomens. Esta droga pode ser injetada num alvo e contaminá-lo com licantropia com 50% de eficiência. Em menos de 1h o alvo torna-se um lobisomem, tendo uma grande tendência a acessos de fúria homicida durante o processo. Geralmente agentes que utilizam Licantropina-2 também tomam Zerafazon depois de suas missões. Ideal para casos onde o usuário deseja tornar-se uma máquina de combate sem ser um licantropo em tempo integral.

Licantropina-7
Última palavra em avanços bélicos com o tratamento da licantropia. Esta droga pode ser injetada num alvo e contaminá-lo com licantropia com 99,9% de eficiência. A transformação acontece em menos de 10 rodadas.

Morfazin
Droga variante da morfina. Numa dose de 100ml, serve para incapacitar um lobisomem em forma de homem-lobo. Em quaisquer outra forma, esta dosagem pode matá-lo.

Aprimoramentos Lupinos

Abaixo segue-se uma lista de novos Aprimoramentos referentes exclusivamente para lobisomens.

Intimidação Primal

1 ponto: O lobisomem nasceu com sua natureza predatória "à flor da pele". O lobisomem ganha +50% em Intimidação (pode ser acumulado com outros bônus).

Silencioso

1 ponto: O lobisomem é um caçador furtivo por natureza. O personagem ganha +50% em Furtividade (pode ser acumulado com outros bônus).

Redimido

4 pontos: O lobisomem trilhou um caminho tortuoso, mas finalmente se redimiu perante Zeus dos pecados de seus antepassados. Em troca, ele adquiriu algumas habilidades extras:

-Transforma-se em lobisomem quando quiser. Não é mais compelido pela lua cheia.

-Não necessita de testes para controlar a fera interior (ela não existe mais).

-Não infecta mais ninguém com a licantropia.

-Todos aqueles que infectou serão curados.

-Sua linhagem não será mais amaldiçoada com a Maldição do Lobisomem.

-Nenhuma das almas dos lobisomens ainda amaldiçoados reencarnará na linhagem do personagem.

-Quando morrer, ele se tornará um anjo olimpiano.

Viagem Umbral

4 pontos: O lobisomem possui uma ligação mágica tão intensa com o Plano feérico que a própria Roda dos Mundos lhe permite abrir um portal para lá! O lobisomem pode usar este poder para viajar para Arcádia ou Spiritum.

Semi-deus

5 pontos: Como já foi dito antes, muitas vezes a busca pela remissão gera seguidores fervorosos de Zeus. Tal proximidade com a divindade pode levar a situações que geram... frutos. O personagem não é um lobisomem, mas sim o filho de uma com o Aprimoramento *Redimido*, que por algum motivo foi amada por Zeus e teve um filho com este. O personagem semi-deus é imortal, isto é, não morre de velhice, pode possuir 7 poderes angelicais iniciais, ganhando +1 por nível, escolhidos entre todos os poderes de ANJOS: A CIDADE DE PRATA.

Besta Dominada

1 ponto: O lobisomem assumiu um grande controle de sua fera interior, podendo não só induzir suas transformações, mas controlá-las com mais facilidade. O teste de WILL contra o frenesi, na passagem para homem-lobo, se torna Fácil.

Encaminhado

1 ponto: O lobisomem já sabe qual será sua missão para redimir-se perante Zeus. Esta missão não é exatamente impossível, mas pode ser realmente complicada de se completar (à não ser que o personagem possua o Aprimoramento *Pai da Linhagem*).

Terceiro Olho

2 pontos: Com esta habilidade, o lobisomem é capaz de fazer qualquer ação sem a ajuda dos olhos. Ele pode sentir o calor dos corpos, de objetos e pessoas, "enxergando-os" perfeitamente.

Pai da Linhagem

4 pontos: O personagem descobriu que é a última encarnação do primeiro lobisomem de uma das famílias. Se descobrirem e comprovarem este fato, ele será considerado um tipo de "homem santo" para os lobisomens daquela família, sendo respeitado e protegido por eles. A primeira meta dos anciões daquela família será ajudar o personagem à redimir-se perante Zeus, pois as lendas contam que se o pai de uma das linhagens de lobisomens for redimida, toda a linhagem da família nascida após ele também será (por isso eles ainda concedem certa liberdade de ir e vir ao personagem). O único grande problema é que, por causa de que ele é o responsável direto pela afronta à Zeus, sua remissão será bem mais difícil do que a de um personagem normal.

Infecção Benigna

2 ponto: O personagem é um lobisomem infectado. No entanto, diferente da condição normal de um infectado, o personagem não transformou-se num lobisomem, e sim adquiriu uma leve faceta da fera interior das criaturas: adquiriu a forma glabro permanentemente, embora esta seja menos feral que a dos lobisomens normais e possa se passar por um humano bastante rude. Em termos de jogo, o personagem possui CAR-2, pode comprar *Aumento de Atributos* até o Nível 5, não tem a regeneração sobrenatural dos lobisomens, possui afinidade com lobos, suscetibilidade à prata, sofre dos efeitos da Fraqueza *Fera Acuada* e pode infectar outros com a licantropia normalmente. Este tipo de personagem não pode ser "reinfectado" e transformado em lobisomem, pois ele já possui o vírus em seu organismo.

Transformação Permanente

-2 pontos: Por algum motivo, durante a primeira transformação do lobisomem, este permaneceu nesta... para sempre! Não importa se é dia ou noite, lua crescente, nova ou cheia, o personagem é um homem-lobo em tempo integral.

-1 ponto: Igualmente o aprimoramento negativo acima, só que o personagem é um glabro em tempo integral. Dificilmente poderá passar-se por um humano grande (teste de CAR Médio ou Disfarce para ter sucesso).

Transformação Forçada

-1 ponto: O lobisomem transforma-se em homem-lobo sempre durante a lua cheia, e permanece nessa forma até o fim da noite. Além disso, para controlar a fera interior o licantropo deve fazer um teste de WILL Muito Difícil (este aprimoramento negativo supera os efeitos do aprimoramento Besta Dominada).

Síndrome do Impuro

-2 pontos: O personagem sofre de um terrível mal: suas transformações não são estáveis, podendo ocasionar deformações entre uma e outra. Em termos de regra, toda vez que o personagem for se transformar em lobisomem, além do teste de WILL, ele deve fazer também um teste Médio de CON. Caso tenha sucesso, nada acontece. Caso falhe, o jogador ou o narrador deve rolar 1d10 para saber o que alterações aconteceram: 1- retardo mental (reduza -1D de INT ou PER), 2- um olho fica cego, 3- coxo, 4- braço atrofiado, 5- surdo, 6- albino, 7- sem dentes, 8- nanismo, 9- sem olfato, 0- completamente cego. O narrador pode sentir-se livre para criar outras deformações.

As alterações permanecem até a próxima mudança (que não pode ocorrer logo, ou tantas alterações celulares, incluindo o efeito errôneo, podem causar 1d6 pontos de dano no personagem, que não podem ser absorvidos ou regenerados sobrenaturalmente). O personagem deve esperar pelo menos uma Cena. Quando este transformar-se de novo e tenha falhado no último teste, deve fazer dois testes: um para não ganhar uma nova deformação, outro para perder a antiga.

-3 pontos: Igualmente o aprimoramento negativo acima, com a diferença que o teste é Difícil.

-4 pontos: Este nível da doença é completamente desaconselhável para

personagens dos jogadores. Igualmente o aprimoramento negativo acima, com a diferença que o teste é Muito Difícil e a tabela é modificada em dois pontos: 9- completamente cego, 0- transforma-se numa massa disforme e morre. Geralmente lobisomens com essa doença possuem diversas pequenas deformações permanentes no corpo como verrugas, manchas de pele, espinhas, etc. cujas quais mudam no decorrer das transformações, diminuindo seu Carisma em 1 ponto. Um lobisomem com este nível da doença geralmente não dura muito.

Exemplos de NPCs

Os NPCs abaixo são exemplos de NPCs para campanhas de lobisomens. Note que existem uma seqüência de três atributos: um para a forma humana, outra para a forma glabro e outra para a forma homem-lobo. Nos Pontos de Vida (PVs) existe também um segundo valor, este é o valor da forma homem-lobo.

Albert Creed

CON 13, FR 13/17/25, DEX 15, AGI 15/19/27, INT 13, WILL 14, CAR 13, PER 14
Lobisomem de 10º nível
PVs 23+50/25+50/29+50
Geralmente porta consigo armas de fogo.
Perícias Principais: Briga 70/70, Pistola 55%, Metralhadora 55%, Furtividade 80%.
Poderes: Aumento de Atributos (Força 4, Agilidade 4), Farejar Demônios, Seguidores Infernais.
Magias: Criar 1, Controlar 1, Trevas 3, Fogo 2.
Lobisomem corrompido que vendeu a alma ao Demônio. Em troca, ele ganhou uma grande quantidade de Pontos Heróicos. Atualmente continua fazendo negócios como infernalista, mas atuando como um mercenáro do Inferno.

A Abominação

CON 15/20/30, FR 17/22/32, DEX 17/20/26, AGI 17/22/32, INT 13, WILL 13, CAR 11, PER 13/15/19
Lobisomem de 145 anos
IP 5, PVs 26+12 (humano) 36+12 (glabro) 46+12 (homem-lobo)
Perícias Principais: Briga 100/70, Esquiva 90%, Espadas 77/77, Bestas 67%, Estacas 67%, Pistola 67%, Condução (Motocicleta) 47%, Furtividade 67%, Diversas Línguas 30%, Intimidação 50%, Sobrevivência (Urbana 70%, Floresta 40%, Selva 70%, Tundra 40%).
Poderes: Transformação (Morcego, Monstro, Criar Névoas, Névoas), Controlar Animais (Morcegos), Aumento de Atributos (Força 5, Destreza 3, Agilidade 5, Constituição 5, Percepção 2, Caça 1, Couro Resistente 5, Poderes Silvestres (Rei Predador) 1.
Aprimoramentos Principais: Vida Eterna 3, Poderes Vampíricos 3, Alergia (Sol, Alho, Água Benta) -3, Fobia (Símbolos Religiosos) -2, Canibal -3, Maldição (Não Possui Reflexo em Espelhos) -2.
Ninguém conhece seu nome verdadeiro, mas os velhos lobos ainda murmuram sua lenda. Ele era um bravo lobisomem que abraçou a causa de lutar contra o mal, em oposição à sua condição amaldiçoada. Infelizmente, uma armadilha fez com que um vampiro strigoi o transformasse em vampiro, abandonando-o à própria sorte, esperando que este fosse humilhado e morto por seus irmãos. No entanto, ocorreu algo inesperado: o lobisomem resistiu ao sangue vampírico em suas veias. Ele escondeu-se no esgoto mais fundo que encontrou, e no dia seguinte, retornou num estado entre a vida e a morte. Ele buscou apoio entre sua família, mas estes o expulsaram, chamando-o de "abominação". Sozinho e pária, a criatura então se autodenominou Abominação, pois isto é o que ela era agora. Anos de caçadas noturnas, solidão e sangue o fizeram degenerar-se e tornar-se mais uma das terríveis criaturas da noite.

Hércules

CON 20, FR 80 (20), DEX 17, AGI 16, INT 12, WILL 16, CAR 16, PER 13.
Semi-deus de 30º nível
IP 10, PVs 50+120
Estas estatísticas são para aventuras mais medievais, onde Hércules ainda era um semi-deus.
Perícias Principais: Briga 120/120, Clava 100% , Arqueirismo 90%, Liderança 90%.
Poderes: Aumento de Atributos (Força) 20, Defesas 10.
Aprimoramentos Principais: Semi-deus 4.
Filho de Zeus e de Alcmena, uma humana, filha de Electríon, rei de Micenas, que por sua vez era filho de Perseu. Como Perseu era filho de Dânae e Zeus, Hércules era, ao mesmo tempo, irmão e bisneto de Perseu.
Hércules, ou Heracles, como também foi conhecido, possui uma força inigualável por qualquer mortal e a maioria dos imortais. Realizou façanhas colossais, derrotou criaturas outrora invencíveis, conquistou cidades e reis, e venceu deuses em combate! Realizou 12 trabalhos para a deusa Hera.
Hércules morreu após uma vida de aventuras. Seu corpo morreu e sua alma ascendeu à divindade, tendo um lugar no panteão olimpiano. Após sua morte houveram cultos em seu nome, menos na ilha de Creta.

Jobe

CON 12/13/15, FR 14/17/20, DEX 16, AGI 15/17/21, INT 12, WILL 14, CAR 11, PER 14/16/20
Lobisomem Transgênico de 8º nível
IP 6 (colete), PVs 21+8/25+8
Geralmente usa colete na forma humana, cujo qual se "destaca" do corpo enquanto seu corpo assume forma de homem-lobo.
Perícias Principais: Briga 76/72, Aeronaves 40%, Liderança 60%, Disfarce 55%, Pistolas 70%, Fuzis 70%, Granada 90%, Tática 52%.
Poderes: Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 1, Agilidade 2, Percepção 2).
Criado em laboratório para ser uma máquina de guerra viva, Jobe fugiu dos laboratórios da filial oceânica KURAGARI Megacorporation® em 2130DC e vagou pelo deserto pós-apocalíptico até ser encontrado pelo Exército de Lukas, um movimento terrorista de libertação de transgênicos. Jobe treinou com eles e logo tornou-se um de seus principais ativos, sendo um dos braços direitos do próprio Lukas.

Lonewolf

CON 15, FR 17/19/23, DEX 16, AGI 14/16/20, INT 13, WILL 14, CAR 14, PER 14/18/26
Lobisomem de 16º nível
PVs 29+32/33+32
Lonewolf possui 23 Pontos de Magia para gastar.
Perícias Principais: Rituais 80%, Oculto 90%, Briga 70/70, Xamanismo 90%, Esquiva 60%, Rastreio 90%.
Poderes: Aumento de Atributos (Força 2, Agilidade 2, Percepção 4), Garras 3, Poderes Silvestres (Marca do Predador, Faro para a Morte, Fadas da Luz, Sombras do Lobo, Aumento Corporal).
Magias: Entender 2, Spiritum 4
Diversos rumores correm sobre o indivíduo conhecido como Lonewolf. Ele diz ser um lobo que pôde tornar-se homem. Ninguém, além dele, sabe da verdade sobre seu passado. Lonewolf viaja de cidade em cidade exterminando criaturas sobrenaturais malignas, principalmente vampiros, e aconselhando jovens lobisomens que entram na cruzada contra o Mal.

Wolfram

CON 15, FR 16, DEX 16, AGI 16, INT 13, WILL 16, CAR 14, PER 14
Obcessor de 300 anos
IP 4, PVs 16+30
Perícias Principais: Lábia 66%.

Poderes: Idéia Original 3, Arma Espectral 4, Armadura Espectral 4, Comunicação 1, Emoções 3, Falar (Interpretar, Impressionar), Intangibilidade 3, Linhas do Tempo 3, Possessão 4, Materialização 3.

Jonas Wolfram era um caçador de vampiros do século XVII. Passou sua vida inteira caçando mortos-vivos, cruzando o país de ponta a ponta no encalço dessas criaturas. Numa de suas perseguições, ele se viu forçado a confrontar um lobisomem e, por muita sorte, não morreu. Wolfram ficou abismado com a força daquela criatura de olhos inteligentes. Desde então, procurou entrar em contato com magos e magia, descobrindo aí uma grande fonte de poder para suas caçadas. Após uma busca de três anos pela Europa, Wolfram encontrou na Hungria um mago que pôde torná-lo um lobisomem através de poderosos rituais macabros. Em troca, ele faria 66 assassinatos para ele. Sedento pela chance do imenso poder físico, ele aceitou. No entanto, no decorrer dos 66 assassinatos Wolfram viu-se decaindo numa espiral descendente de horrores e malevolência... um caminho sem volta. Após pagar o preço de sua transformação, Wolfram retornou a caçar vampiros. Agora, no entanto, de maneiras mais cruéis, inumanas e brutais. Numa de suas caçadas, ele foi emboscado por um grupo de vampiros que desejavam matá-lo para vingar um outro vampiro.

Após sua morte, o espírito de Wolfram percebeu como foi tolo de perder toda sua vida caçando mortos-vivos: sua mulher morreu definhando e sua filha de tuberculose. Ele nem sequer soube da morte das duas. Tomado então por ódio de si mesmo, esse sentimento logo evoluiu para uma doentia inveja dos vivos. Wolfram então tornou-se um obcessor, um espírito maligno que se alimenta da decadência espiritual dos lobisomens, geralmente escolhendo um para influenciar sua mente à cometer assassinatos desnecessários e cruéis, atos impensados que farão o obcediado se arrepender futuramente, até este cometer suicídio ou regredir a um estado mental incurável.

Peludo (Agente V-X)

CON 12/13/15, FR 14/17/20, DEX 16, AGI 15/17/21, INT 12, WILL 14, CAR 11, PER 14/16/20

Lobisomem de 8º nível

IP 6 (colete), PVs 21+8/25+8

Só pode ser identificado como "agente do governo" por um piercing na orelha com um código de série.

Perícias Principais: Briga 76/72, Aeronaves 40%, Liderança 60%, Disfarce 55%, Pistolas 70%, Fuzis 70%, Granada 90%, Tática 52%.

Poderes: Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 1, Agilidade 2, Percepção 2).

Encontrado nas florestas do Canadá, o Agente V-X (ou "Peludo" como é conhecido pelos outros agentes) é geneticamente um lobisomem. Ele foi treinado e posto entre as fileiras dos agentes do NORAD, principalmente nas equipes de rastreio e apreensão. Os cientistas do NORAD também estão analisando a capacidade transmórfica das células do Peludo.

Sillas Licon

CON 15/17/21, FR 15/18/24, DEX 13, AGI 16/19/25, INT 10, WILL 14, CAR 8, PER 12/13/15

Lobisomem Caçador de Anjos de 13º nível

IP 4 (simbionte), PVs 18+9/25+9, PF 6

Sillas possui diversos itens mágicos pilhados de seus assassinatos, inclusive uma espada angelical +4, uma lança +1 e um misterioso traje simbionte que lhe confere IP 4, possui FOR 16 e causa 4d6 de dano. Além disso, possui 15 Pontos de Fé em Satã.

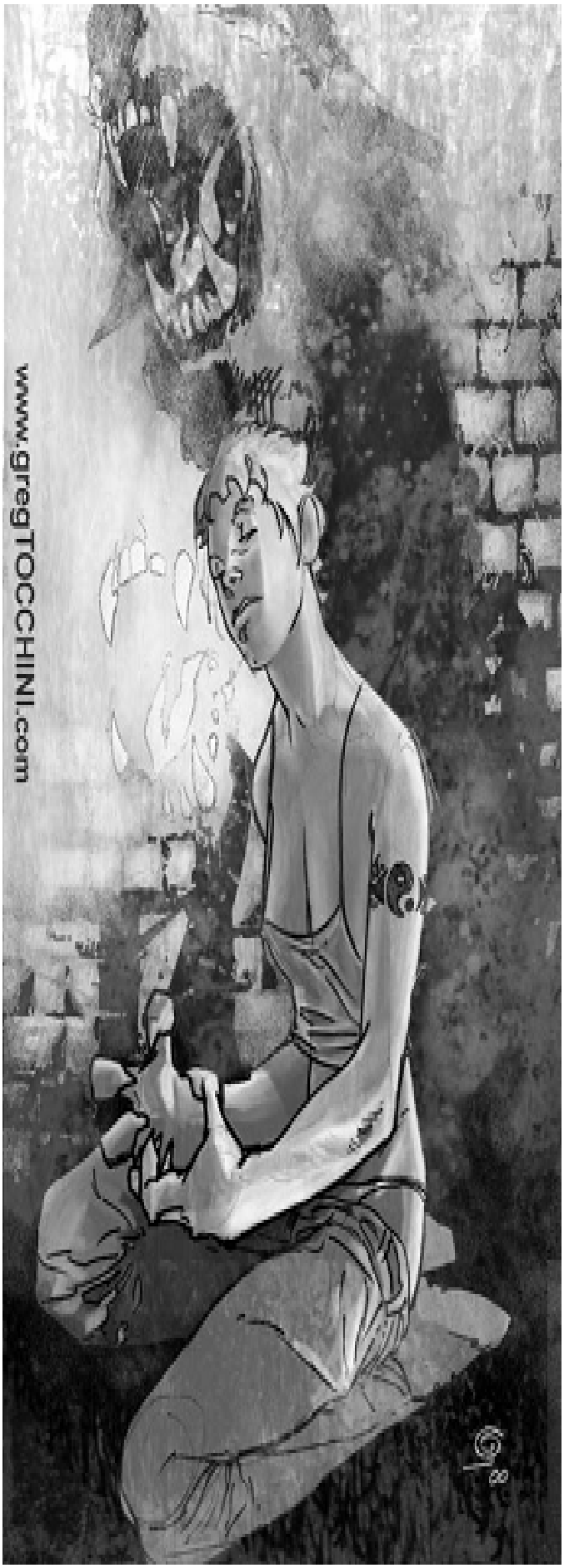
Perícias Principais: Krav Magaa 150%, Esquiva 100%, Oculto 60%, Anjos 130%.

Poderes: Aumento de Atributos (Força 3, Constituição 2, Agilidade 3, Percepção 1), Garras 3 (+1d12), Poderes Urbanos

(Estática) 1, Controle de Metamorfose (Agilidade) 1.

Sillas Licon é o filho do líder de uma família de vampiros vrikolakas em Arcádia. O pai de Sillas, Varkus, fez um pacto com um poderoso anjo caído Obscuri Captare chamado Judas Iscariotes, vendendo sua própria alma imortal para que este pudesse tornar o destino de seu filho grandioso, confiando que este levaria sua família junto consigo. Sillas, então, estava destinado à uma grandeza sem igual, mas também causaria um banho de sangue sem tamanho em Arcádia. Iscariotes, no entanto, manipulando a situação para que pudesse ter a alma de Varkus o mais breve possível, convenceu ardilosamente Cálaro, braço direito de Varkus, de que a criança e este ritual negro trariam, na verdade, a desgraça para o clã. Este deveria matar Sillas. Cálaro, no entanto, não teve coragem de fazer isso com uma criança, e decidiu seqüestrá-la. Este levou a criança ainda bebê para a Terra no ano de 2134DC. Lá, recorrendo à rituais mágicos, Cálaro tentou o único meio que conhecia para impedir que ele pudesse assumir sua condição vampírica: ele o transformou num lobisomem. Lá, ele foi deixado às portas do último monastério americano para despistar seus perseguidores e continuar sua fuga.

A criança fora adotada pelos monges do monastério e criada dentre eles. Esta, no entanto, enquanto crescia, teve intensos e verossímeis sonhos com um misterioso homem que alegava ser Iscariotes. Este, cumprindo sua parte do trato, treinou e manipulou Sillas com os anos que se seguiram, até que este tornou-se um poderoso caçador de anjos à sua disposição – deu-lhe um grande destino, mas Sillas, então, já não se importava mais com o destino de sua família...



Lobisomem
A Maldição

Nome:________________________________
Classe Social/Profissão:____________________
Nível:________ Religião:____________________
Local de Renascimento:____________________
Sexo:____________ Altura:________ Peso:________
Idade Aparente:__________ Idade Real:__________

Atributos

	Valor Humano	Valor Licantropo	TOTAL (%/%)
Constituição (CON)	/	/	/
Força (FR)	/	/	/
Destreza (DEX)	/	/	/
Agilidade (AGI)	/	/	/
Inteligência (INT)	/	/	/
Força de Vontade (WILL)	/	/	/
Percepção (PER)	/	/	/
Carisma (CAR)	/	/	/

Pontos de Vida:__________
Índice de Proteção:__________
Iniciativa:__________
Pontos Heróicos:__________
Pontos de Fé:__________
Pontos de PSI:__________
Pontos de Magia:__________

Armadura

FORMAS

Entender ☐
Criar ☐
Controlar ☐

CAMINHOS

__________ ( )
__________ ( )
__________ ( )
__________ ( )

Poderes

Fraquezas

Aprimoramentos

	Custo

Perícias

	Gasto	Total
	/	

Produzido por H. P. Almeida

Este não é meu rosto.
Estas não são minhas
mãos.
Este não é meu corpo.
Esta não é minha mente.

Eu estou amaldiçoado.

Este é o netbook
LOBISOMEM: A
MALDIÇÃO, lançado em
parceria por H. P. Almeida
e Bruno Nazareth, para
descrever genericamente os
diversos tipos de
lobisomens sob as regras
do Sistema Daemon.